

ARKANOID II

TM

アルカノイドII

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書



MSX2
NIDECOM

このたびはニデコMSX2ソフト
「アルカノイドII」をお買い上げいただきまして、
誠にありがとうございました。

ご使用の前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」
をよくお読みいただき、正しい使用方法で愛用下さい。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管して下さい。

1	使用上の注意	P3
2	操作の方法	P4
3	ストーリー	P6
4	遊び方	P7
5	VSモード	P12
6	エディットモード	P14
7	フィナーレ	P19

使用上の注意

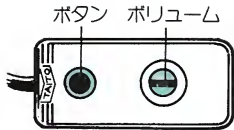
- カートリッジ交換時には、必ず電源を切つて下さい。
- 強いショックを与えたり、分解したりしないで下さい。
- 端子部に触れたり、水にぬらさない様にして下さい。
- 極端な温度条件下での使用や保管はおやめ下さい。

- 電源でん げんを入れるとタイトル及びアモ画面およ が めん づやう じが表示されます。
- 専用せん ようコントローラーのボタンまた又は、スペースキーで、ゲームスタートです。

- ⑨ ● MSX本体ほん たいのPORT入力にゅうりよくに専用せん ようコントローラー等とうがつないである場合は、本体ほん たいのキーボードでのプレイは出来ません。
- 本体ほん たいコントローラーでのプレイ方法ほうほうは→←（VSモード時じ↑↓にて上下移動じやう げ い）ボタンの左右き ゆうでプレイヤーの移動い どう、スペースキーでボールまた又はレーザーはっしやの発射で きが出来ます。

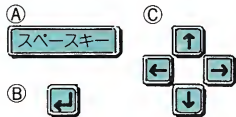
■^{せんよう}専用コントローラーの^{しようほう}使用法

- ポリウム……プレイヤーの^{いどう}移動。^{きゆう}(左右2方向)。^{ほうこう}VSモード時^{じじょうげ}上下2方向)
- ボタン………ボール、レーザー^{ほう}砲の^{はっしや}発射。



■^{ほんたい}本体コントローラーの^{しようほう}使用法

- ①スペースキー………レーザー^{ほうおよ}砲及び^{たま}弾の^{はっしや}発射。
モード^{けってい}セレクト決定。
- ②リターンキー………エディット時^じエリア^が変え。
- ③^{じゅうじ}十字キー………モードセレクト。
カーソル^{いどう}移動。
バウス^{いどう}移動。



時間は流れ……

次元要塞「DOH(ディー・オー・エイチ)」復活！

巨船「XORG(ゾーグ)」に巣喰い、

次元を越えて宇宙に舞い降りた。

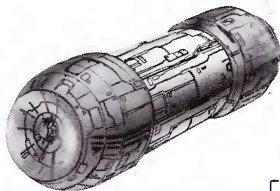
アルカノイド型巨船

「MIXTEC(ミシュテカ)」は

先制スペースクラフト

「VAUSII(バウスII)」を

「XORG」に向け発進させた……！



遊び方

- スペースクラフト「バウス」(プレイヤー)を操作して、エネルギーボールでスペースウォール(ブロック)をすべて破壊して下さい。
- スペースウォールは、ノーマルの他に、耐久性のあるハードウォール(銀色)、破壊不可能のイモータルティウォール(金色)、耐久性があり破壊しても数秒後に復活するリバイバルウォール(白銀)、左右に同速度で移動するムービングウォールがあります。

ノーマルウォール得点表

配色	白	オレンジ	水色	黄緑	赤	青	ピンク	黄
得点	50PTS	60PTS	70PTS	80PTS	90PTS	100PTS	110PTS	120PTS

ハードウォール耐久表

1 ラウンド～8 ラウンド	エナジーボールを2回命中させると破壊
9 ラウンド～16 ラウンド	エナジーボールを3回命中させると破壊
18 ラウンド～25 ラウンド	エナジーボールを4回命中させると破壊
26 ラウンド～33 ラウンド	エナジーボールを5回命中させると破壊

- ラウンド1の前にラウンド0があります。
- 進行ラウンド34ラウンド構成で、内30ラウンドにはR面とL面があり、全部で64ラウンドあります。
- ラウンド17とファイナルラウンド(ラウンド34)はBOSS面になっています。このラウンドは巨大キャラクターに、エナジーボールを規定回数当ててクリアします。

「アルカノイド I」のモアイの復讐からこのゲームは始まる。

ラウンド0「DOH(モアイ)」

エネルギーボールを16回命中させると「DOH」は崩れ落ちます。(1000pts)

ラウンド17 大BOSS

255発命中させるか、開いた口の中にエネルギーボールを打ち込むとクリア。(1000pts)

ファイナルラウンド(ラウンド34)

画面に「DOH」が登場。エネルギーボールを16発命中させると「DOH」は消滅します。(1000pts) 変わって大BOSSが再登場。大BOSSは5本の触手を持ち、エネルギーボールの当たった触手は、弾となってパウスを攻撃します。本体にエネルギーボールを8発打ち込むと、ラウンドクリアとなります。



DOH
(モアイ)

大BOSS



アイテムを取ってパワーアップ!!

- スペースウォールの中には、パワーアイテムが隠されている場合があります、取るとパワーアップします。アイテムによって効力が違います。

S

スピードダウン。エネルギーボールのスピードが遅くなる。

C

キャッチ。エネルギーボールをキャッチすることが出来る。ボタンで発射。

I

イリュージョン。パウスの幻影でもボールを返すことができる。

T

ツウイン。パウスが2機に分裂する。

R

リダクション。パウスが縮み、その間の得点が2倍になる。

L

レーザー。ボタンを押せ！レーザービームで敵を破壊。

B

ブレイク。左右に開いた出口から脱出せよ！ ラウンドクリア。

P

プレイヤーエクステンド。パウスが1機^{き っぴ か}追加される。

M

メガボール。エナジーボールがすべてのウォールを破壊^{は かい}して突き進む^{つ すす}。

E

エキスパンド。パウスの長さ^{なが}が延びる^の。

D

ディスラプション。エナジーボールが8個^こに分裂^{ぶんれつ}する。

N

ニューディスラプション。エナジーボールが画面上^{が めんじょう}、常に3個^{つね}に保たれる^{こ たし}。

ワンポイントアドバイス

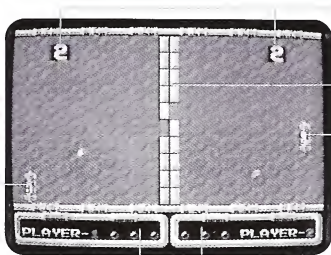
アイテムは状況^{じょうきょう}を判断^{はん だん}して取れ^と！

別のアイテムを取ると、前のアイテムの効力^{こうりき}がなくなってしまうので、やみくもにアイテムを取らないこと。状況^{じょうきょう}によって有利^{ゆうり}になるアイテム、不利^{ふり}になるアイテムがあるので要注意。

VSゲーム

このゲームはメインゲームとは異^{ことな}ったフィーチャーにより構成^{こうせい}された対戦^{たいせん}モードです。

VSモード^{がめん}画面





もちだまそう
持弾数

ブロック

2P側^{がわ}バウス

1P側^{がわ}バウス

ラウンド^{しょうふりょうじ}勝負表示

モードセレクト画面にてVSCOMP(1PVS COM)又はVS FRIEND(1PVS2P)のどちらかを、キーにてカーソルを移動させ、スペースキーにて選択します。



スペースキーを押すと同時にゲームはスタートします。ゲームは全部で5ラウンドあり、先に3ラウンドとった者が勝ちとなります。

〈ルール〉

持ち弾は各3コあります。自分の弾を敵エリアへ送り込み、なお敵の弾をミスせずはね返し自分の持ち弾が0、敵の持ち弾が6となるとラウンド勝ちになります。

〈コントロールキーと専用コントローラの組み合わせ〉

VS COMP……●専用コントローラをPORT1へ差し込む。

VS FRIEND……●(1P)専用コントローラをPORT1へ、(2P)キーボード
とスペースキー、又は(1P)専用コントローラをPORT1、(2P)もう1つの専用コントローラをPORT2へ差し込む。

エディットモード

この機能は自由にプレイ面が作成出来、それをプレイすることはもちろん、そのデータを外部テーブルレコーダを使用することによってSAVE、ROADが出来るものです。

〈各部説明〉





(ノーマルウォール群)バウスが1回当たると消えるウォール。



(ハードウォール群)左よりハードウォール、イモータルティウォール、リバイバルウォール。(遊び方の項参照)

(ITEM)ウォールのある所に説定が可能で、それにエナジーボールが当たるとアイテムが出現します。

(PATTERN)13種のアアイテムへの変化のパターンが設定出来ます。

〈方法〉

①ゲームモードセレクト画面で、キーにてカーソルをエディットに移動させ、スペースキーを押します。

②次に同じくエディットモードセレクト画面で、画面を創るのが(EDIT)、創った画面でプレイするのか(PPLAY)、(SAVE)するか(ROAD)の4つよりキーを使いカーソルを移動させ、スペースキーを押して選択します。



エディットラウンド
セレクト画面

〈EDIT〉

始め右画面にカーソル(PUT)が点滅しています。カーソルを $\uparrow\downarrow\leftarrow\rightarrow$ で移動させ、任意の所でスペースキーを押し、エディットしたいブロック、アイテム等を決め、リターンキーを押すとそのカーソルは左のエディットエリアへ移動します。 $\uparrow\downarrow\leftarrow\rightarrow$ キーにて描きたい所へカーソルを移動させ、スペースキーにて決定となります。これをくり返し好きな画面を作成します。

⑤アイテムはウォールの上にカサねて設定し(アイテムキャラがかさなる)、アイテムパターンは更にその上にカサねて描きます。

〈DEL〉

1度描いたウォールを消すとき、この位置にカーソルを置きスペースキーを押してカーソルをPUT からDELへ変え、エディットエリアにて消したいウォール上でスペースキーを押すと、そのウォールは消えます。

この時、設定されているアイテム及びそのパターンキーも全て消えます。

〈A・C〉

エディットエリアに描いたすべてのウォールが消えます。

〈END〉

エディット作業が終った時、この位置にカーソルを置きスペースキーを押します。するとEDIT ROWND|SELECTの画面になり、今描いたラウンドの色が変わります。続けてエディットする時は、他のラウンドへカーソルを↑↓で移動させ、スペースキーを押し同じ作業をします。

エディットが全て終了したらEDIT ROWND SELECT画面でカーソルをENDへ移動させ、スペースキーを押します。

〈PLAY〉

エディットモードセレクト画面にてPLAYを選択すると、今まで描いたROWNDを、描いていないROWNDを飛ばしラウンド1～5まで続けてプレイされます。



エディットモードセレクト画面^{がめん}



ゲームモードセレクト画面^{がめん}

〈SAVE〉

あらかじめテープレコーダーにカセットをセットし、本体と接続し、録音状態にします。そしてエディットモードセレクト画面にてSAVEを選択すると画面にはNOW SAVINGと表示され、すぐにSAVEが始まります。

〈ROAD〉

あらかじめSAVEされているテープをカセットレコーダーにセットし、本体へ接続。テープを再生しSAVEと同様エディットモードセレクト画面にてROADを選択すると、画面にNOW ROADIN-Gと表示されます。ROADが終了するとエディットモードセレクト画面へ戻ります。

《注意》

SAVE、ROAD時のデータエラーは検出されませんが、暴走等の誤動作はエラーと検出されます。又テープレコーダーの音量の高低においてもエラーと検出しませんので、あらかじめ音量は7～8位にセットして下さい。なおデータに飛びがあってもデータエラーにはならず、プロックのレイアウトが狂ってしまいますのでご注意ください。

もし画面がおかしい時などは、今一度始めからやり直して下さい。

フィナーレ

MSX2ソフト「アルカノイドII」に対するファンレター、応援、おたよりは……

東京都千代田区外神田1丁目3番7号〒101

(株)ニデコ・MSX2ソフト「アルカノイドII」係まで

※住所、氏名、年令、電話番号も忘れずにお願いします。

NIDECOM
*for Better
Computer-
Living* **SOFT**





DOCUMENT REPOSITORY

WWW.MSXREPOSITORY.ORG